



for M/S & M/S II (8 bit)

SEGA™



GAMES

FRANÇAIS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille, est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

Manipulation De La Cartouche

Cette cartouche SUPERMAN est conçue uniquement pour les modèles européen, néo-zélandais et australien de la Master System/Master System II Sega.

Précautions d'emploi

- (1) Ne pas mouiller.
 - (2) Ne pas plier.
 - (3) Ne pas infliger de choc violent.
 - (4) Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.
 - (5) Ne pas endommager ou dénaturer.
 - (6) Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée.
 - (7) Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc.
- * En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
 - * Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
 - * Après utilisation, remettre dans la boîte.
 - * Faire des pauses en cas d'utilisation prolongée.

AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

Commencer

1. Installez votre Master System/Master System II/Power Base Converter Sega comme indiqué dans le manuel d'instructions. Branchez le Control Pad 1. Superman™ ne convient qu'à un joueur.
2. Vérifiez que la console n'est pas allumée (OFF). Insérez la cartouche Superman, l'étiquette face à vous, et appuyez fermement vers le bas.
3. Allumez la console (ON). Après quelques secondes, vous verrez apparaître l'écran Sega. Lorsque l'écran titre de Superman apparaît, vous êtes prêt à jouer.

IMPORTANT! Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez la console. Vérifiez que votre système est correctement installé et que la cartouche est bien à sa place. Allumez à nouveau la console. Vérifiez toujours que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer la cartouche Superman.

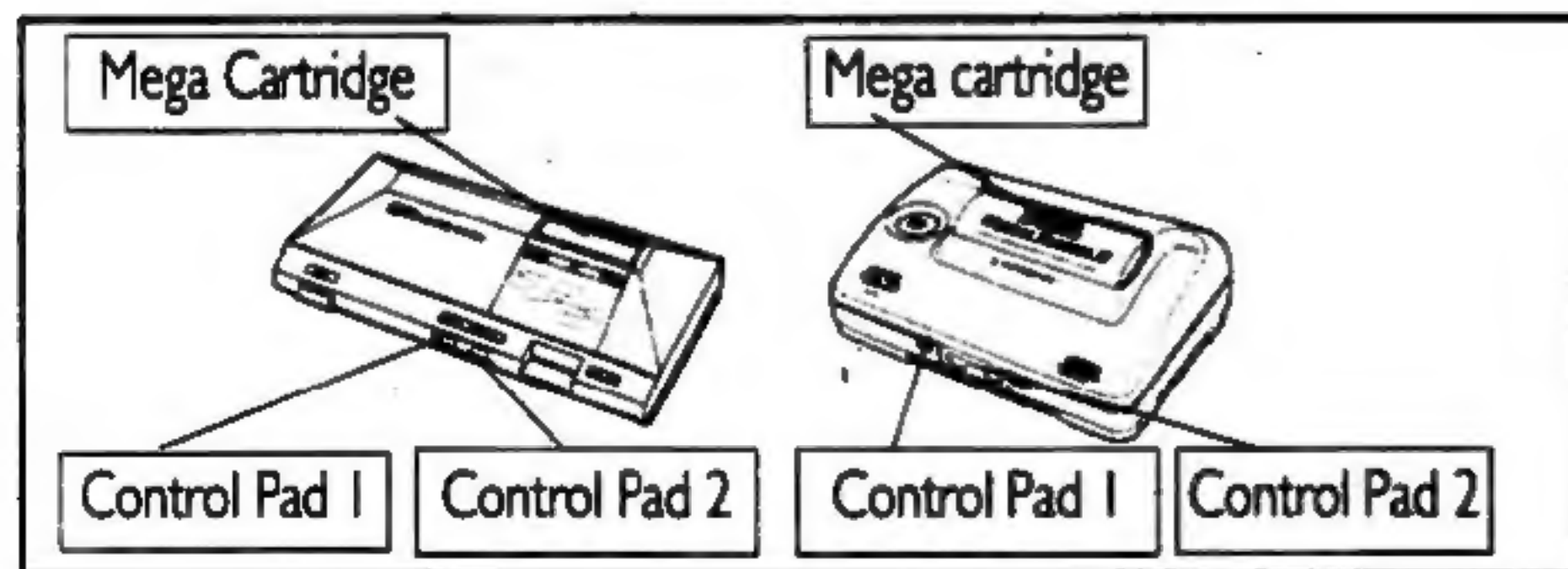


Fig. 1: La Master System Sega et le Control Pad



a été kidnappée par Brainiac™. Son Doom Star™ est en orbite autour de la Terre. Les adversaires les plus dangereux que Superman ait jamais vus sont pris d'une folie meurtrière. De plus, Brainiac a réussi à exposer Superman à une dose de Kryptonite™ qui a affecté les pouvoirs du Man Of Steel™ (l'Homme d'Acier). Superman sera-t-il capable de surmonter tous ces dangers afin de sauver Lois Lane et la Terre?

Le Jeu

PRENEZ LES COMMANDES!

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous habituer aux mouvements et aux fonctions du Control Pad (Fig 2).

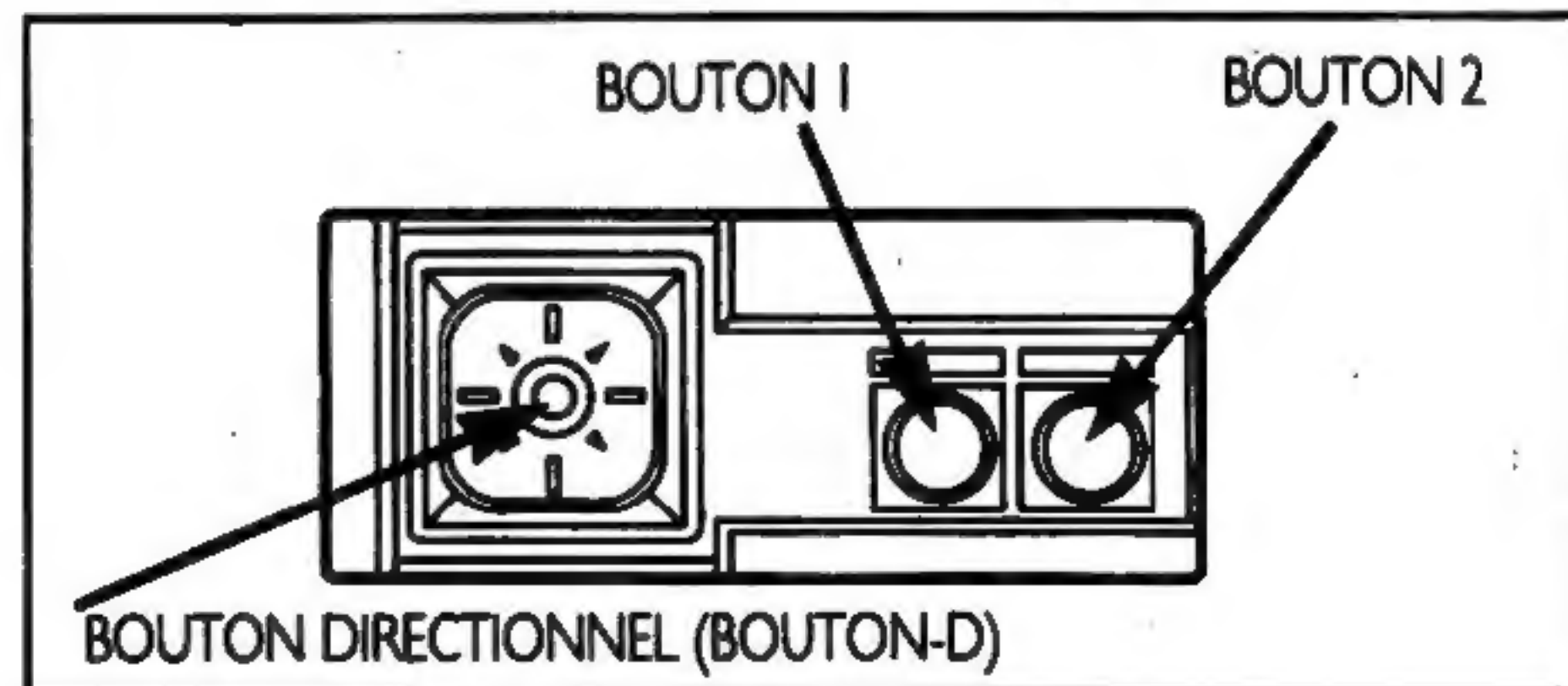


Fig 2: Le Control Pad de la Master System Sega



L'ECRAN TITRE

Lorsque vous aurez vu l'écran Sega et les crédits Virgin Games et Graftgold, vous verrez apparaître l'écran titre de Superman.

Appuyez sur le bouton 1 pour commencer à jouer.

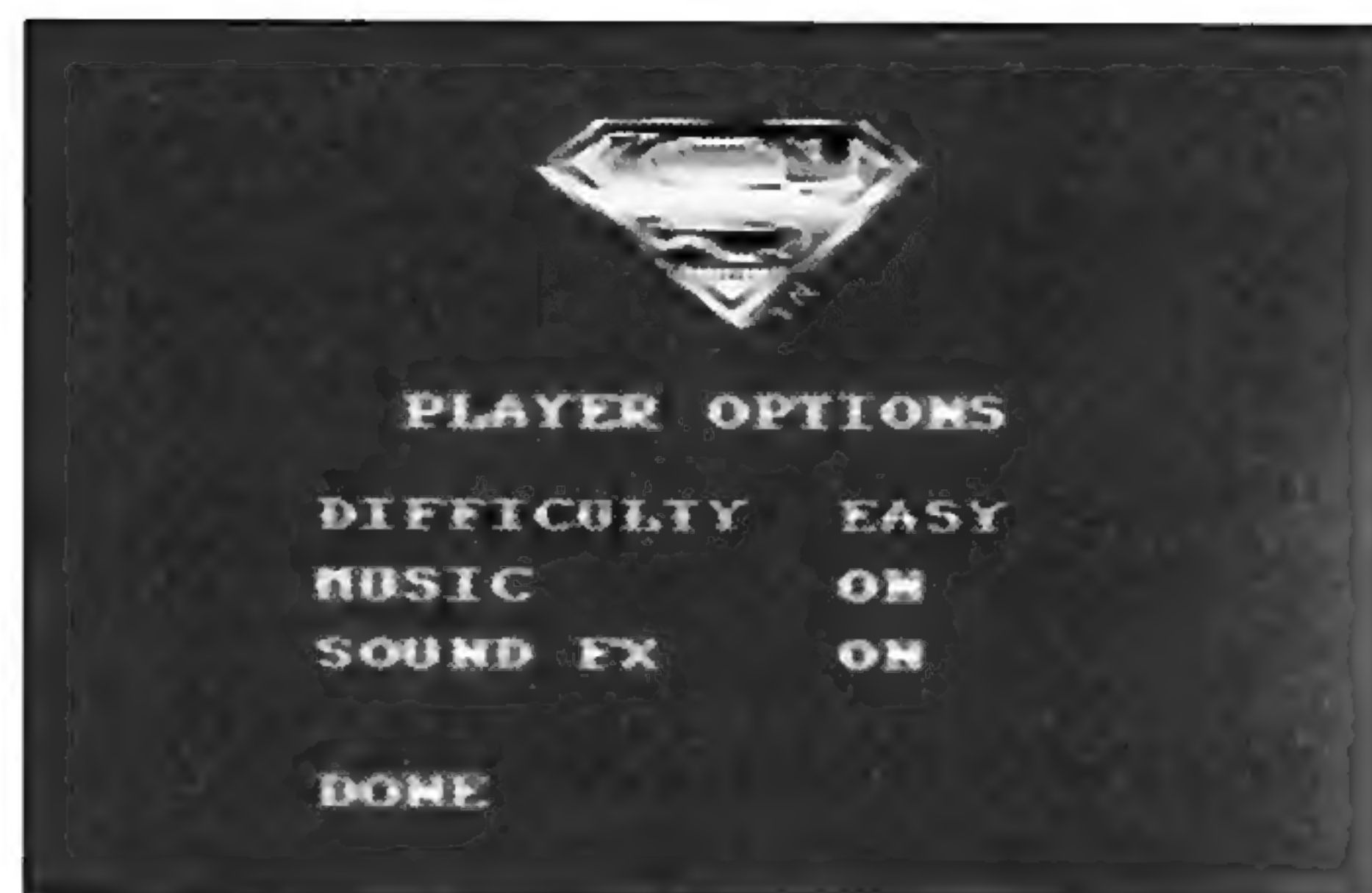
Appuyez sur le bouton 2 pour faire apparaître l'écran d'options.

Remarque: si vous n'appuyez sur aucun bouton pendant environ 15 secondes, vous verrez le tableau des meilleurs scores (HIGH SCORES). Vous verrez ensuite une petite démo de Superman.

A partir de la démo, appuyez sur le bouton 1 pour retourner aux crédits Virgin.

L'ECRAN D'OPTIONS

Cet écran contient quatre options: "DIFFICULTY EASY" (Difficulté Facile), "MUSIC ON" (Musique Activée), "SOUND FX ON" (Effets Sonores Activés) et "DONE" (Terminé). Lorsque vous sélectionnez



l'écran d'options pour la première fois, l'option "DIFFICULTY EASY" (Difficulté Facile) sera en surbrillance.

Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou le bas pour passer d'une option à l'autre.

Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour sélectionner l'option en surbrillance.

DIFFICULTY (DIFFICULTE)

Il y a trois niveaux de difficulté: "EASY" (Facile), "MEDIUM" (Moyenne) et "HARD" (Difficile). Selon le niveau de difficulté, les adversaires de Superman sont plus durs à éliminer, et ont une force de frappe plus puissante.

MUSIC ON (MUSIQUE ACTIVEE)

Sélectionnez "OFF" (désactivée) si vous ne voulez pas entendre la bande sonore.

SOUND FX ON (EFFETS SONORES ACTIVES)

Sélectionnez "OFF" (désactivés) si vous ne voulez pas entendre d'effets sonores pendant le jeu.

DONE (TERMINE)

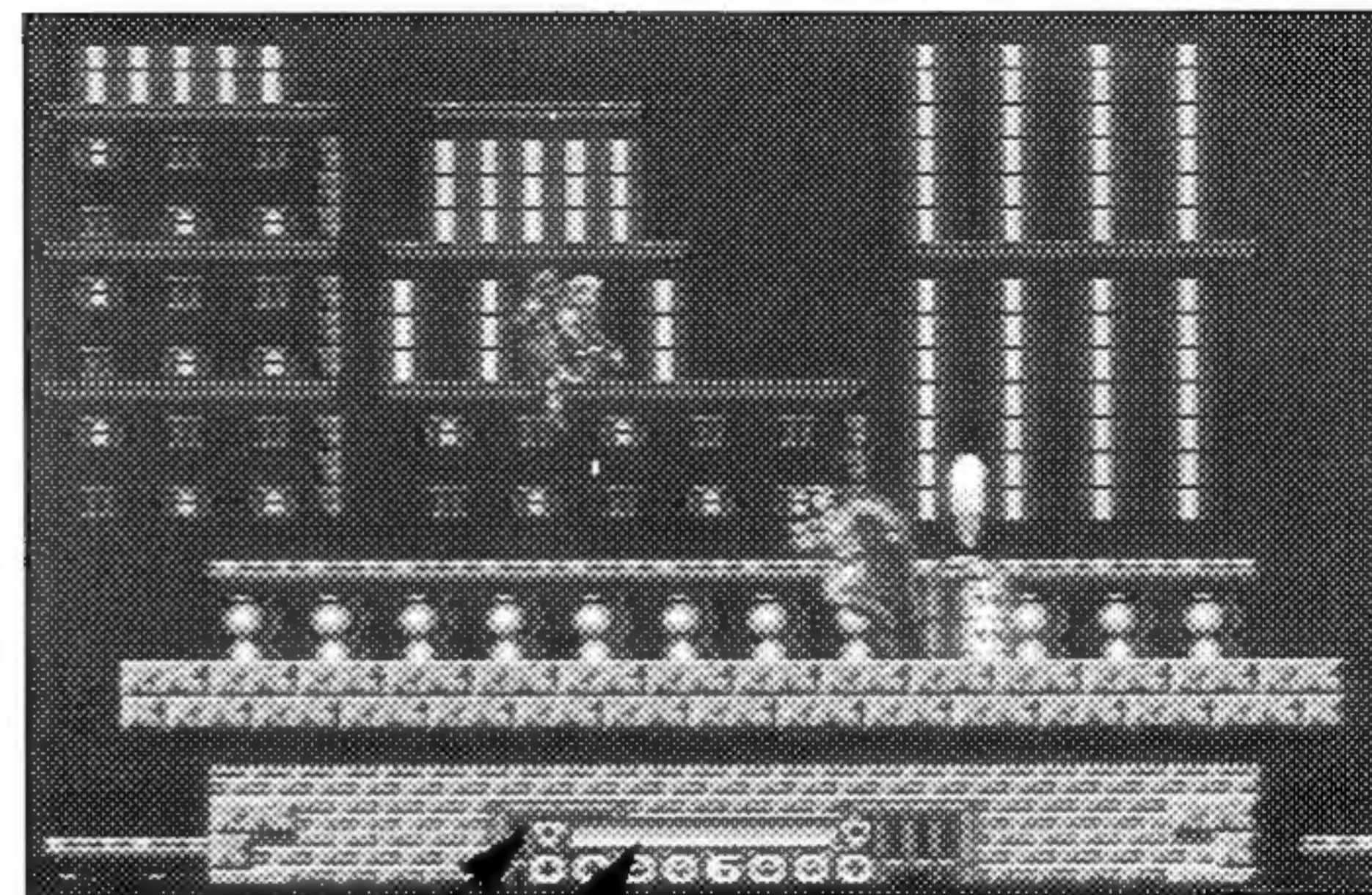
Sélectionnez cette option pour retourner à l'écran titre.



THE DAILY PLANET™

La première page du Daily Planet apparaît quelques instants avant le jeu, pour vous rappeler votre mission. Au-dessous de la première page, vous verrez le nombre de Continues (continuer) disponibles.

Ce Que Vous Verrez Pendant Le Jeu



VISION
THERMIQUE
DISPONIBLE

ENERGIE DE SUPERMAN

VOTRE SCORE

Super Punch Disponible

ENERGIE DE SUPERMAN

Chaque coup infligé par l'adversaire fait diminuer l'énergie de Superman. Lorsque cette barre d'énergie disparaît, Superman est alors trop faible pour continuer, et le jeu se termine (Game Over). Vous pouvez accroître l'énergie de Superman en ramassant des bonus d'énergie. (Voir ANNEXE UN: BONUS SPECIAUX Page 35).

VOTRE SCORE

Vous marquez des points pour chaque adversaire éliminé. Si vous obtenez un score élevé, vous pourrez entrer votre nom sur le tableau des meilleurs scores. (Voir MEILLEURS SCORES page 34).

VISION THERMIQUE DISPONIBLE

Un petit bouclier jaune apparaît à cet endroit pour indiquer que Superman peut utiliser sa vision thermique. (Voir ANNEXE UN: BONUS SPECIAUX Page 35).

SUPER PUNCH DISPONIBLE

Un petit bouclier jaune apparaît à cet endroit pour indiquer que Superman peut utiliser son super punch. (Voir ANNEXE UN: BONUS SPECIAUX Page 35).

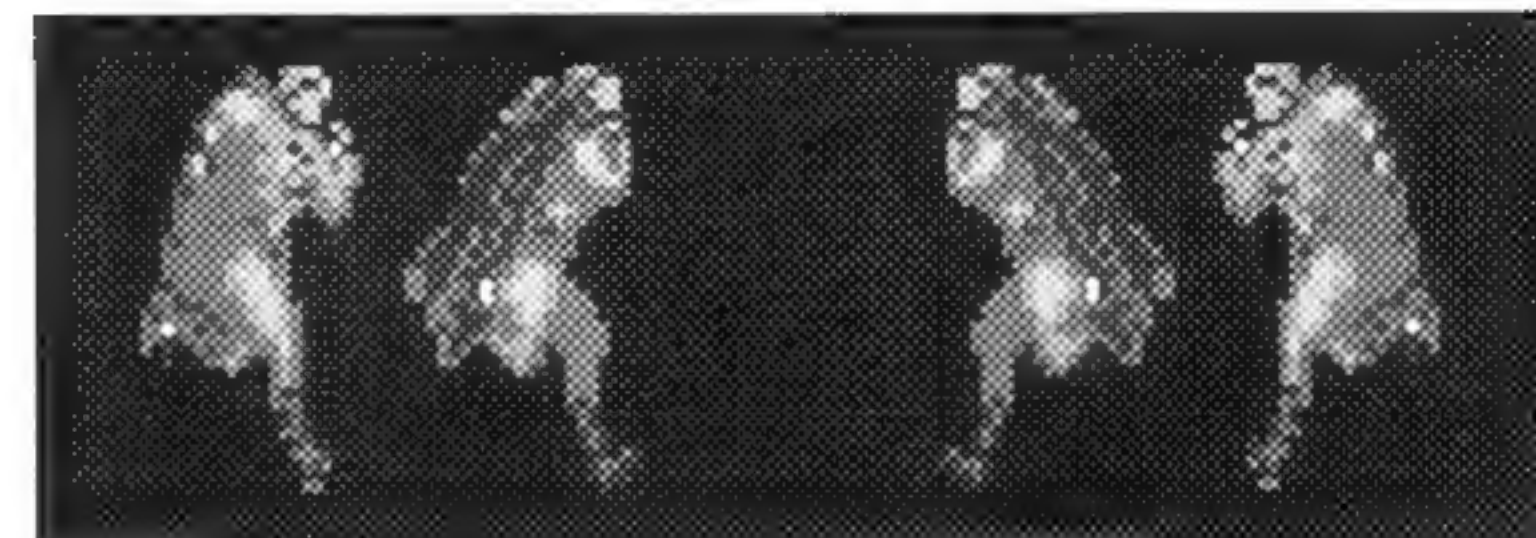
Contrôler Superman



Superman peut courir ou voler sur chaque niveau, et assener des coups à ses adversaires. Lorsque Superman est touché par un adversaire, il recule, et clignote pendant une seconde; à ce moment-là, il devient invulnérable, alors profitez-en! Si

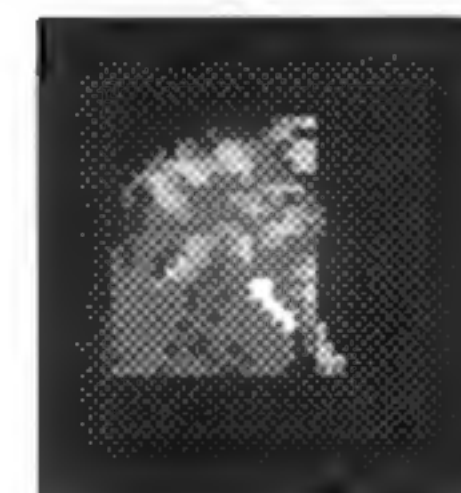
Superman est touché par un adversaire lorsqu'il vole, ou bien qu'il entre en collision avec quelque chose - la tête la première, il sera étourdi et tombera au sol.

...AU SOL



Courir vers
la gauche
ou la droite

Appuyez sur le bouton-D vers la droite ou la gauche pour faire courir Superman dans ces directions.

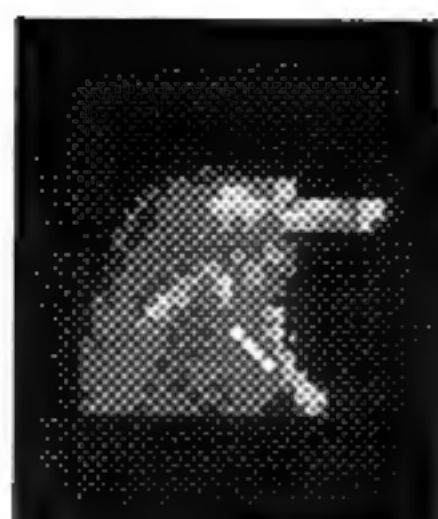


S'accroupir

Appuyez sur le bouton-D vers le bas pour que Superman s'accroupisse.



Coup de poing



& Coup de poing accroupi

Appuyez sur le bouton 2 pour que Superman donne un coup de poing dans la direction vers laquelle il est tourné (qu'il soit debout ou accroupi). Remarque: si Superman court vers la droite ou la gauche, il arrêtera de donner des coups de poing.



Sauter

Appuyez sur le bouton 1 pour faire sauter Superman (mais seulement quand il n'est pas accroupi). Remarque: quand Superman saute, il donne un coup de poing puissant dans cette direction. Tout adversaire touché sera immédiatement détruit.

ET EN L'AIR



Voler

Appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé pour faire voler Superman. Remarque: Superman a besoin d'assez de place pour

décoller et la force de gravité le fera tomber. Si Superman tombe dans le vide, il volera automatiquement.



Voler vers la droite ou la gauche

Appuyez sur le bouton directionnel dans n'importe quelle direction pour déplacer Superman dans les airs.

Appuyez sur le bouton directionnel vers la droite ou vers la gauche pour faire voler Superman plus vite dans ces directions.

REMARQUE

Les commandes de Superman sont légèrement différentes dans la première étape du Métro


Appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche pour que Superman vole plus lentement.

Appuyez sur le bouton directionnel vers la droite pour que Superman vole plus rapidement.

Pause!

Appuyez sur le bouton Pause de la Master System Sega pour arrêter le jeu. La barre d'énergie de Superman sera remplacée par le mot 'PAUSED'.

Appuyez sur le bouton Pause pour recommencer le jeu interrompu.



HIGH SCORES		
1.	RPH	8300000
2.	SPL	8200000
3.	AMH	8100000
4.	RHH	8050000
5.	JHB	8025000
6.	ZAG	8014000

MEILLEURS SCORES

Le tableau des Meilleurs Scores affiche les six scores les plus élevés. Vous perdez ce tableau quand vous éteignez votre Master System/Master System II/Power Base Converter Sega. Appuyer sur le bouton RESET n'affecte pas ce tableau.

Une fois la quête de Superman terminée, si vous avez marqué assez de points, il vous sera demandé d'entrer votre nom. Vous ne pouvez entrer que trois lettres (vos initiales peut-être?). Quand vous avez entré la troisième lettre de votre nom, le tableau des meilleurs scores sera affiché pour un court instant. Puis vous aurez l'occasion d'utiliser un Continue (Continuer) si vous en avez un. Remarque: le dernier nom entré dans le tableau des meilleurs scores apparaît de façon à ce qu'il puisse être réutilisé rapidement.

Appuyez sur le bouton directionnel vers le haut ou vers le bas pour mettre une autre lettre en valeur.

Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour enregistrer la lettre mise en valeur.

Appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche pour mettre en valeur la lettre sur la gauche.

Continuer

Si vous avez un Continue, vous pouvez recommencer à jouer au niveau où la quête de Superman s'est terminée. Votre score sera remis à zéro. Quand vous commencez un nouveau jeu, vous n'avez qu'un Continue. Un Continue supplémentaire vous est donné chaque 100.000 points que vous marquez.

Appuyez sur le bouton 1 ou 2 avant que le minuteur n'atteigne zéro pour continuer le jeu à partir du niveau où la quête de Superman s'est terminée.

Annexe Un: Bonus Spéciaux

Quand un adversaire est éliminé du jeu, des Bonus Spéciaux apparaissent. Vous en trouverez aussi par terre au cours du jeu. Ramassez-les!



VISION THERMIQUE

Ramassez ce bonus bleu pour donner la vision thermique à Superman, pour un petit moment. Remarque: la vision thermique de Superman ne

remplace ses coups de poing que quand il est en l'air, en train de sauter ou de voler.



SUPER COUP DE POING

Ramassez ce bonus bleu pour donner à Superman la puissance du Super Punch pour un petit moment.

Appuyez brièvement sur le bouton 2 pour que Superman donne un coup de poing dans la direction vers laquelle il est tourné.

Appuyez sur le bouton 2 et maintenez-le enfoncé un peu plus longtemps pour que Superman donne un Super Punch dans la direction vers laquelle il est tourné.



ENERGIE

Ramassez ce bonus rouge pour accroître l'énergie de Superman.

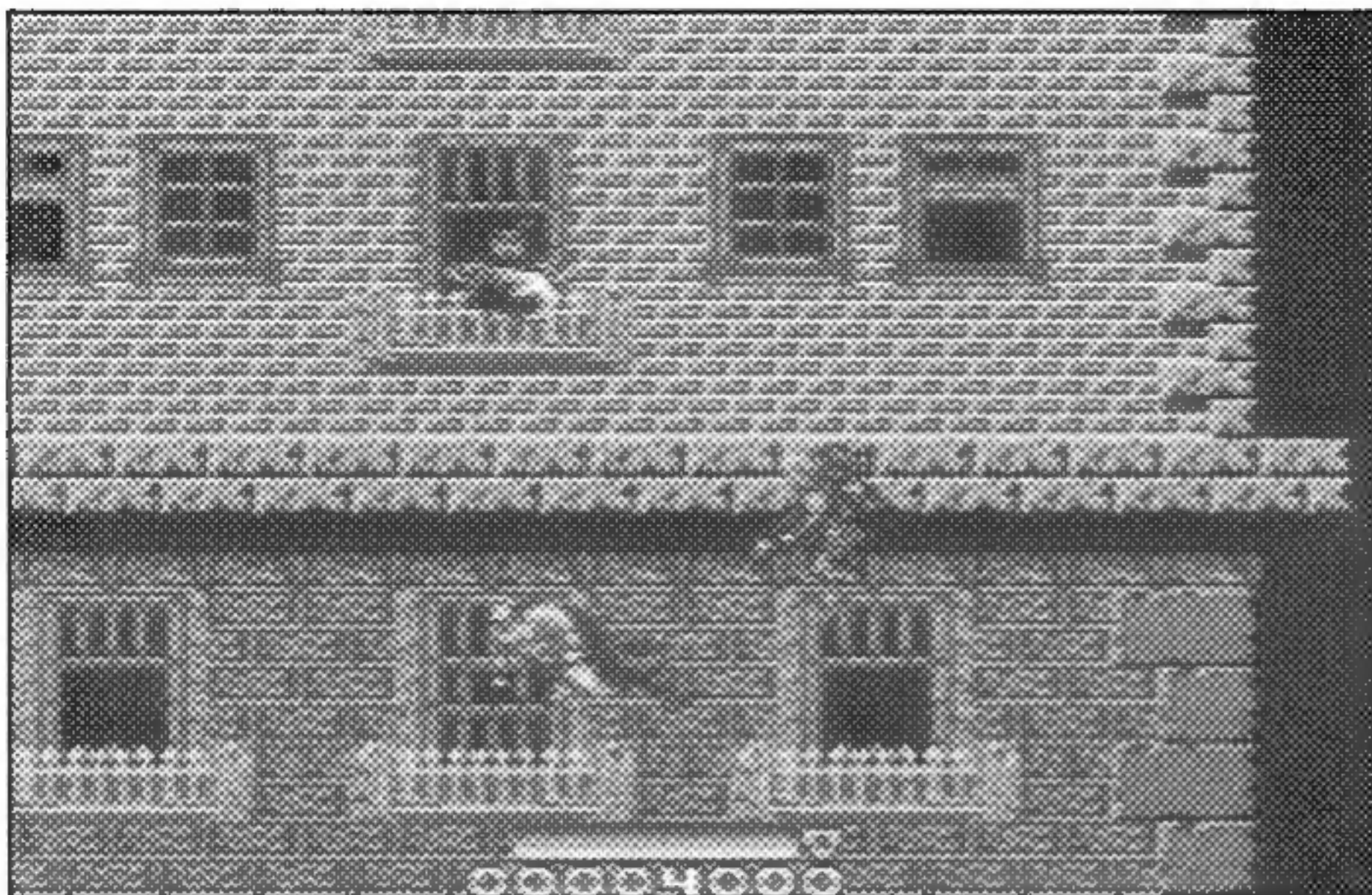
Annexe Deux: Les Cinq Niveaux

Avant de pouvoir sauver Lois Lane, Superman doit remporter cinq niveaux. Chaque niveau est un défi différent avec ses propres adversaires à combattre. Pour montrer qu'un adversaire a été touché, il clignotera. Certains adversaires sont plus difficiles à vaincre que d'autres, ceux que vous rencontrerez à la fin d'un niveau étant les plus coriaces.



NIVEAU UN: METROPOLIS™

Partout dans Metropolis, des enfants ont disparu. The Prankster™ s'est échappé de prison. Se rendant compte que les deux événements sont liés, le doux journaliste Clark Kent™ se change en Superman et sa quête commence! Superman peut-il vaincre The Prankster et retrouver les enfants disparus?

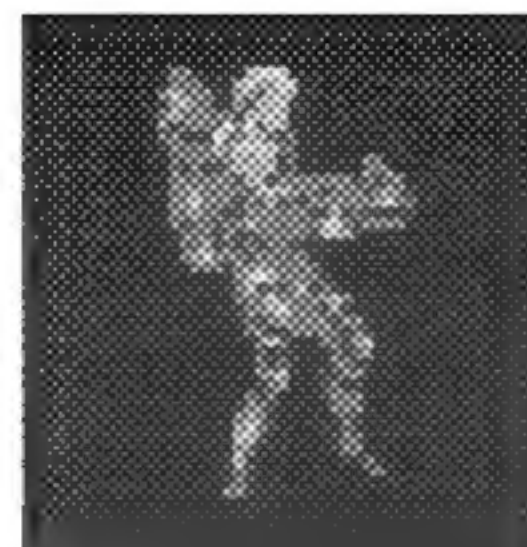


Il y a deux étapes dans le niveau un. La première prend place sur les toits au-dessus de Metropolis. Superman doit sauter d'un toit à l'autre, voler quand il le peut pour atteindre l'est de Metropolis. Dans la deuxième étape, Superman vole jusqu'au sommet du plus haut gratte-ciel où The Prankster l'attend.



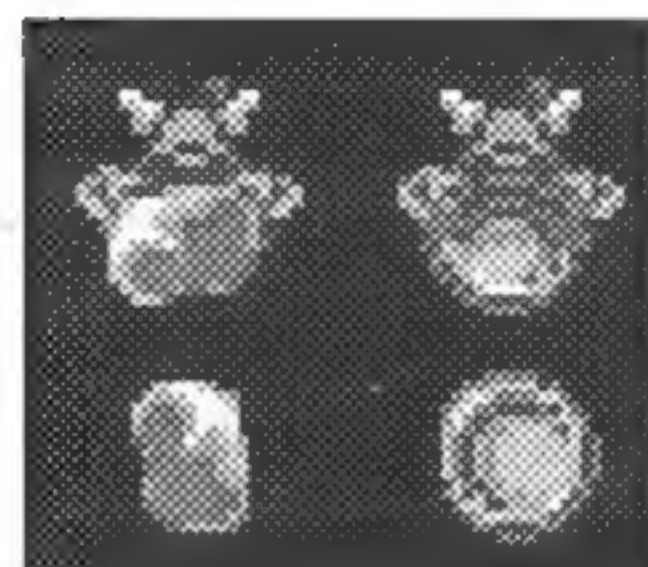
BULLY

Il en existe deux types. L'un s'accroupit et jette de la Kryptonite sur Superman, et l'autre court sur l'écran en essayant de le frapper.



DIVA

Elle porte un propulseur et elle a un blaster alors faites attention! Elle réapparaît dans la seconde étape.



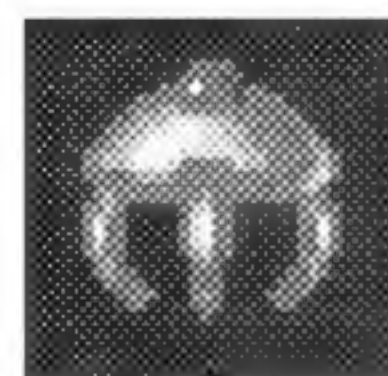
MR MXYZPTLK™

Il sort la tête par les fenêtres et laisse tomber des rochers. Parfois, il laisse tomber des tonneaux. Ramassez-les pour marquer des points bonus.



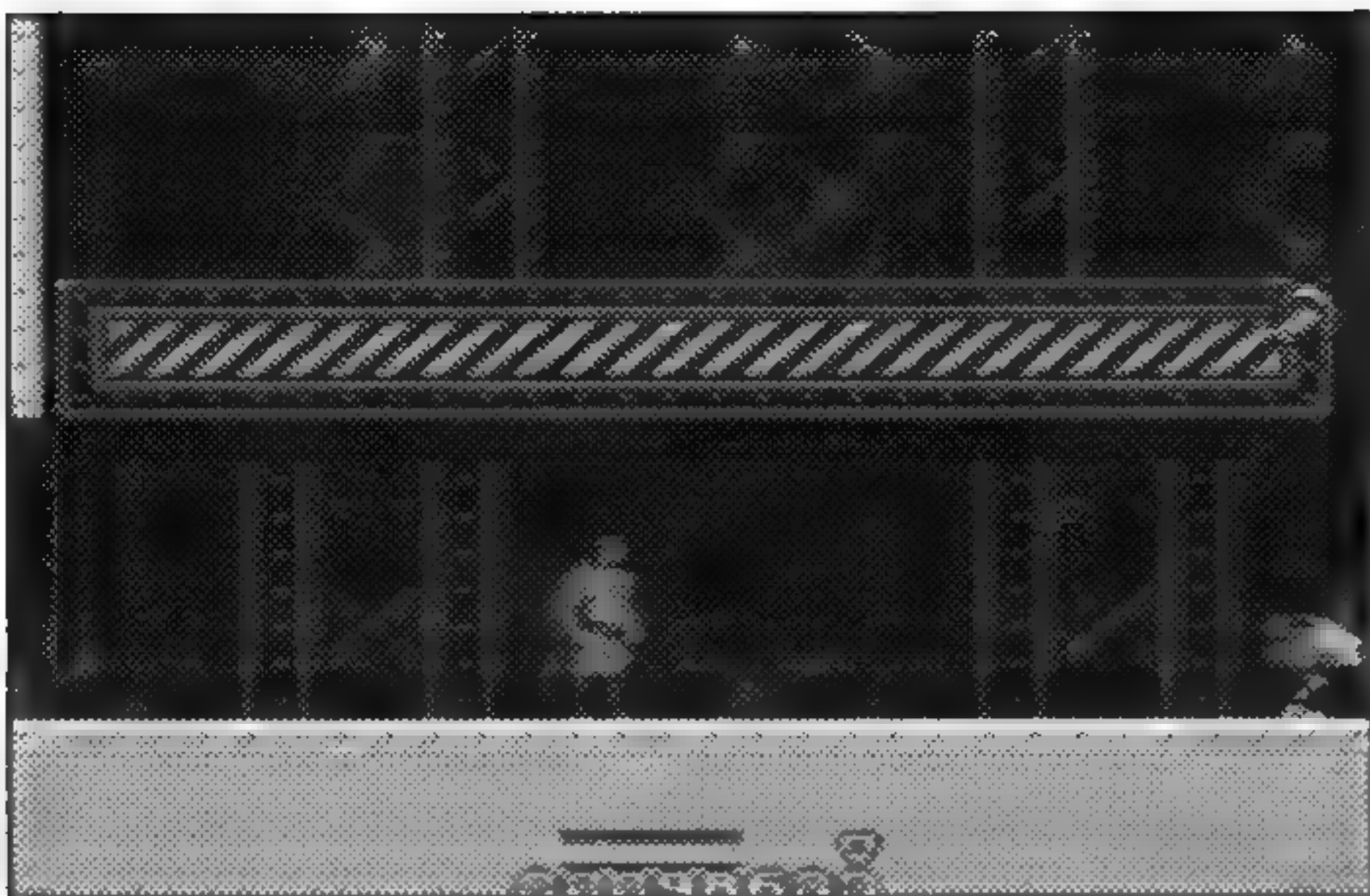
LES ROBOTS DE PRANKSTER

Il en existe deux types. L'un flotte dans les airs et sort parfois de sa cachette pour tirer sur Superman. L'autre vole d'une façon prévisible et ne doit être touché que par un coup de poing!



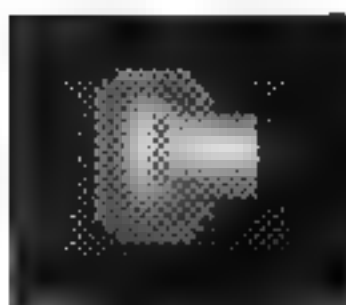
THE PRANKSTER

Attention, il lance des fleurs de Kryptonite mortelles.



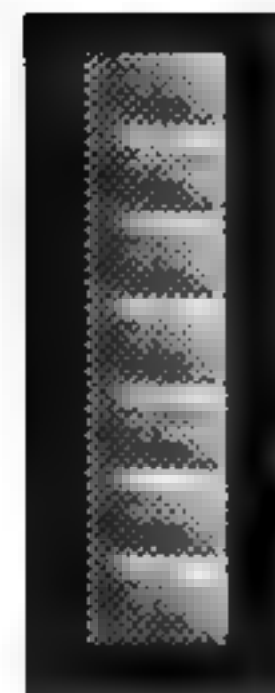
NIVEAU DEUX: LA BASE SOUTERRAINE

Ainsi, Metallia retient les enfants en otages dans son labyrinthe souterrain! Superman peut-il libérer les enfants avant de la combattre? Remarque: Superman peut voler au travers de certaines plate-formes qui apparaissent à ce niveau, tout aussi bien que se tenir dessus.



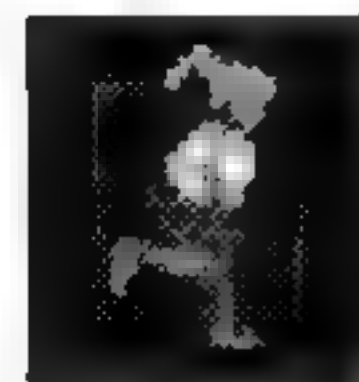
REVOLVER

Construit dans les plafonds et les plate-formes. Un revolver pointe son canon sur Superman et tire.



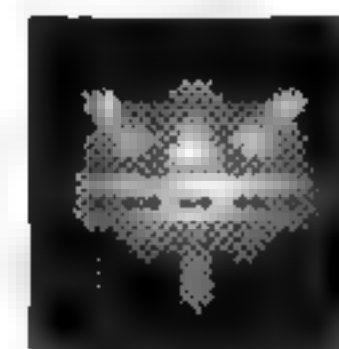
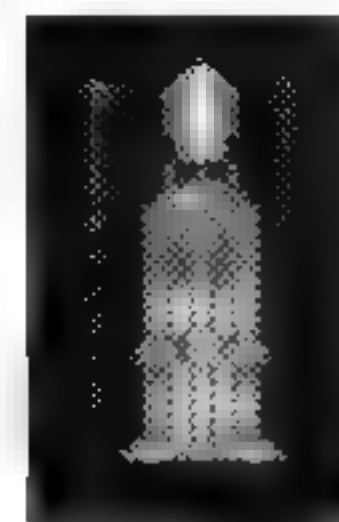
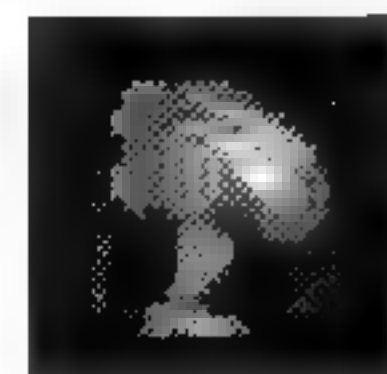
PORTES EN ROCHER

Elles sont très solides. Il faut plusieurs coups de poing pour les casser. Il vaut mieux se servir de la Vision Thermique et du Super Punch!



ENFANTS

Quand vous les trouverez, touchez-les et ils courront se mettre à l'abri.



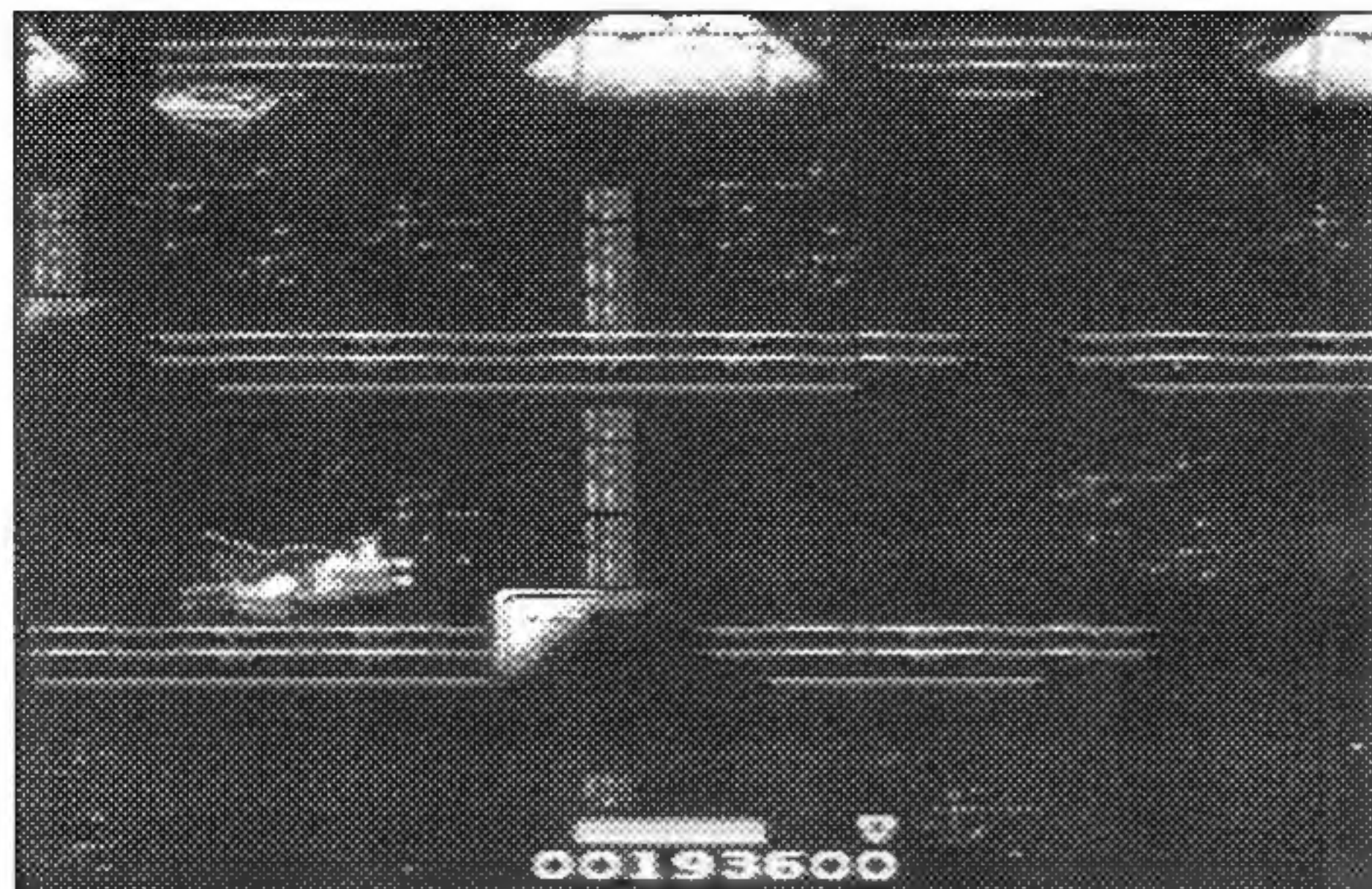
LES ROBOTS DE METALLIA

Il en existe quatre types différents. Deux patrouillent au sol et tirent occasionnellement sur Superman. Un autre bondit et ne doit être touché que par un coup de poing! Le dernier vole et ne doit être touché que par un coup de poing!



METALLIA

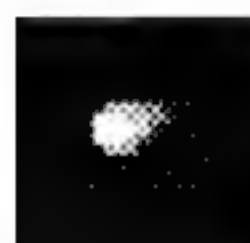
Attention! Elle a plus d'un tour dans son sac!



NIVEAU TROIS: LE METRO

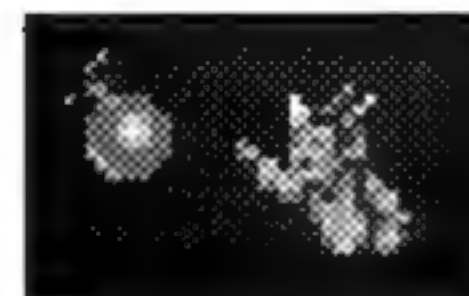
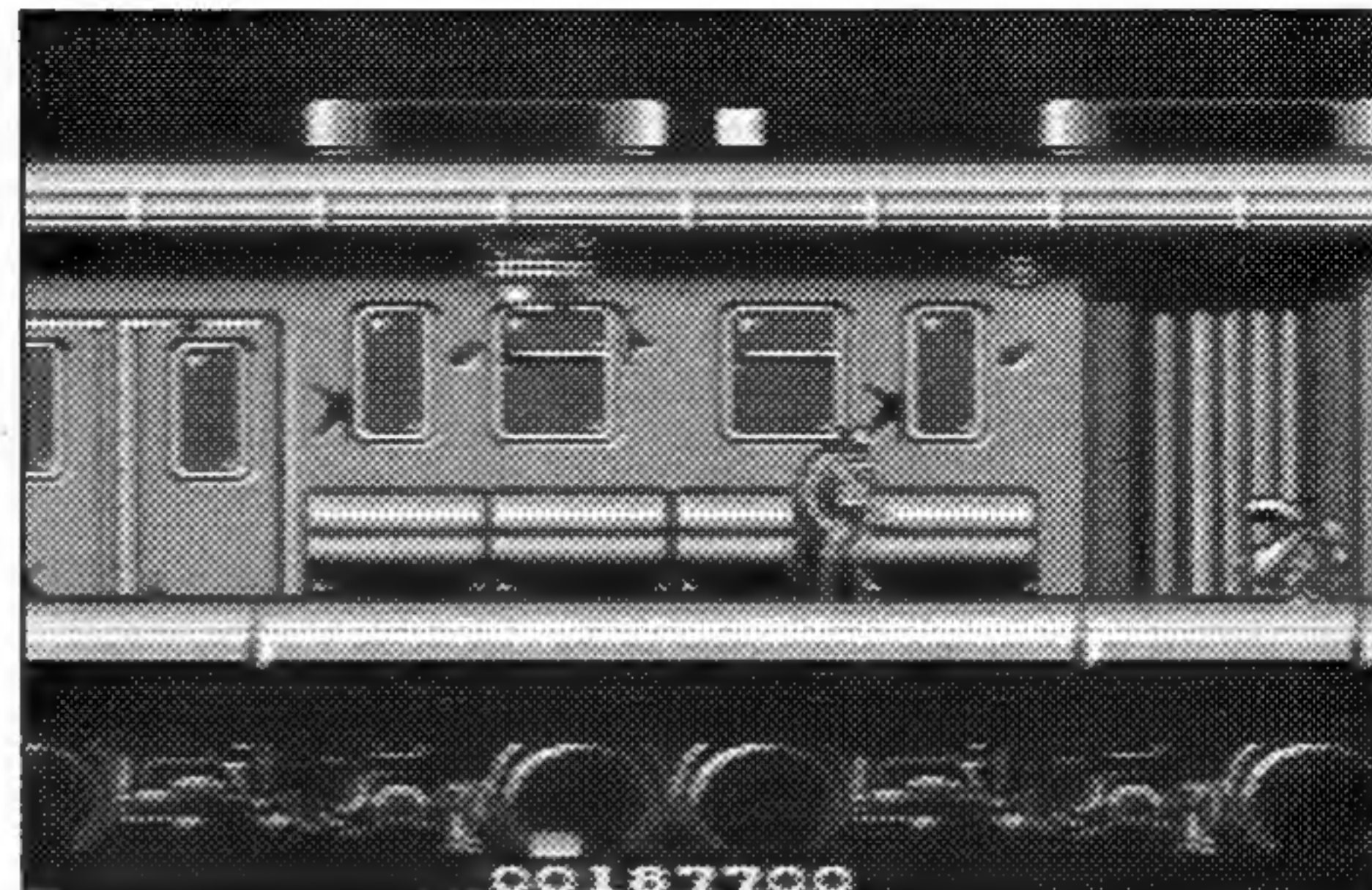
Cherchant à se venger de Superman, Metallia a détourné une rame de métro qui se dirige maintenant vers la Metropolis Bank où des millions de dollars sont enfermés dans un coffre-fort. Superman peut-il rattraper le train, y pénétrer et l'arrêter avant qu'il ne heurte le bâtiment de plein fouet et provoque une catastrophe?

Il y a deux étapes dans le niveau trois. Dans la première, Superman doit voler très vite pour rattraper le train, ramassant des bons en chemin. Quand il atteint le train, il doit arriver à l'avant du convoi et affronter Metallia.



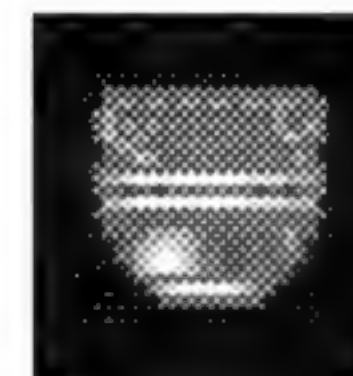
BOULES DE FEU

Elles foncent sur Superman quand il vole dans le métro.



MR MXYZPTLK™

Il sort la tête par les fenêtres et lance des bombes dans le train.



LES ROBOTS DE METALLIA

Il en existe deux types. Vous en avez vu un dans la base souterraine, l'autre se déplace le long du plafond du train et tire sur Superman.



METALLIA

Là revoilà, cette fois elle attend Superman au bout du train.



NIVEAU QUATRE: LES CAVERNES

Lois Lane, reporter au Daily Planet, a disparu dans des circonstances mystérieuses. Superman découvre qu'elle est retenue prisonnière dans le labyrinthe de cavernes sur l'île secrète de Brainiac. Superman peut-il parer les attaques ennemies et vaincre la bête au cœur des cavernes?



REVOLVERS

Ce sont exactement les mêmes que ceux rencontrés dans la base souterraine.



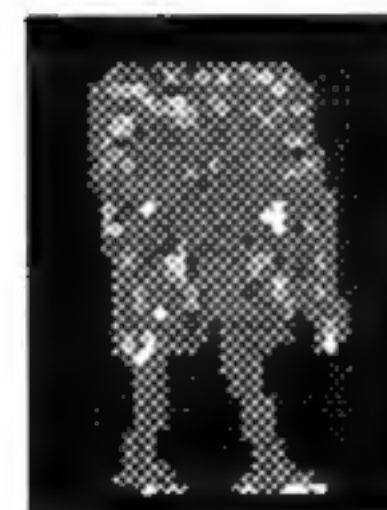
CHAMPS ELECTRIQUES

Ils comblent les espaces vides et électrocutent tout ce qu'ils touchent. Traversez-les quand ils sont éteints mais attention qu'ils ne s'allument pas quand Superman les traverse!



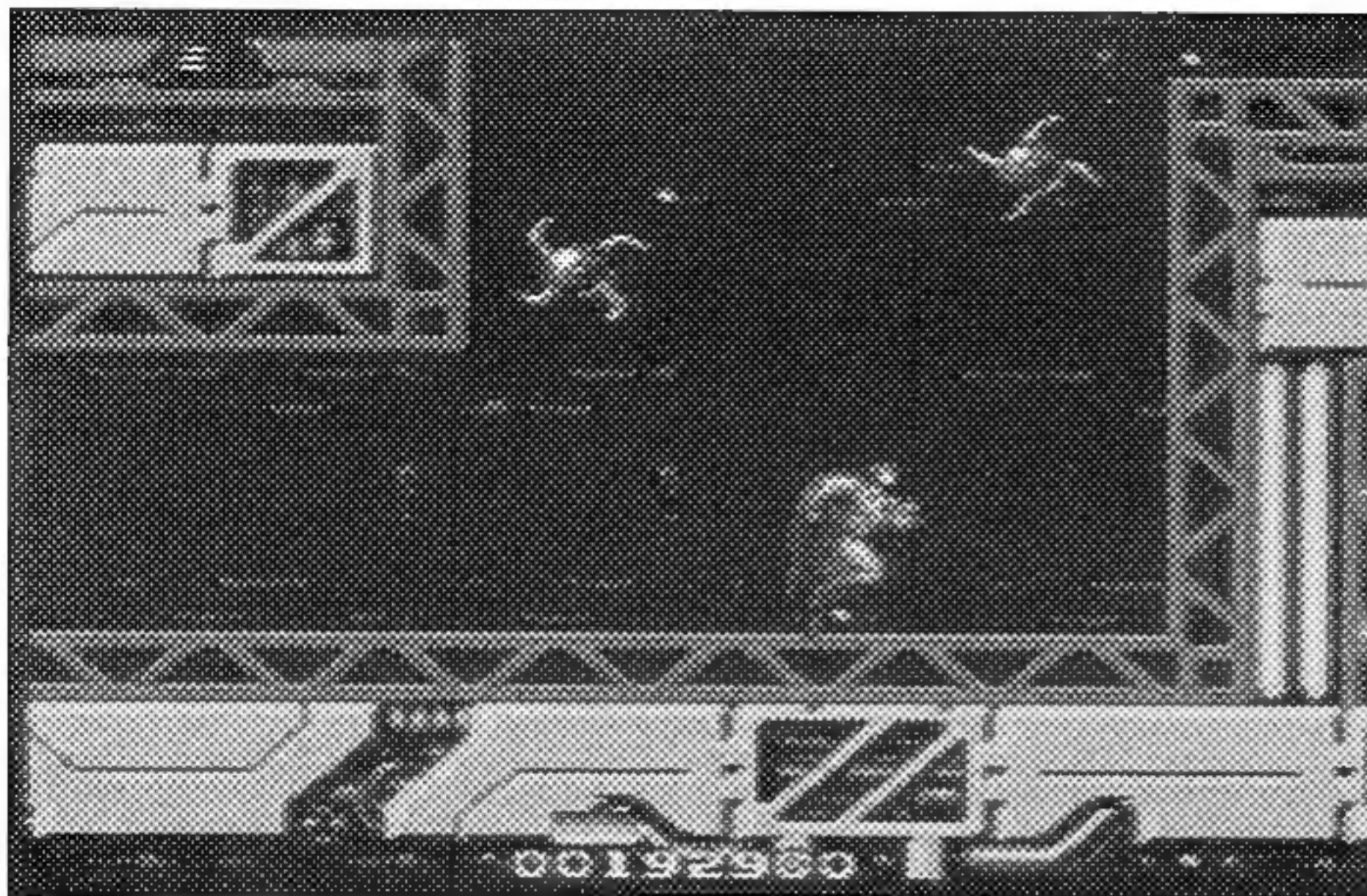
ROBOT

Vole et poursuit Superman.



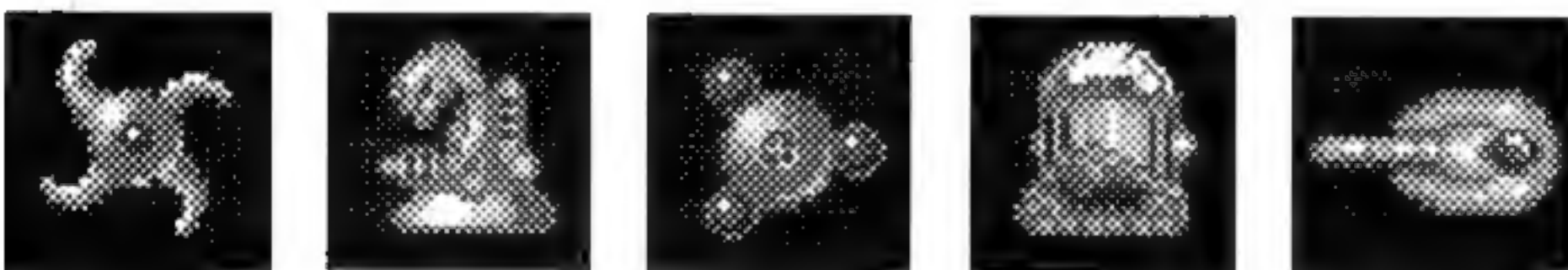
ASSILEM

Un méchant personnage qui tire de la Kryptonite.



NIVEAU CINQ: DOOM STAR (L'ETOILE MAUDITE)

Lois Lane est précipitée dans une fusée et emmenée sur l'Etoile Maudite de Brainiac. Superman les suit de près. Il doit trouver comment entrer au cœur de l'Etoile Maudite et vaincre Brainiac une fois pour toutes. Remarque: ce niveau est séparé en deux étapes.



LES ROBOTS DE BRAINIAC

Il y en a cinq types différents; trois d'entre eux volent, un autre se déplace sur le sol et tire, et le dernier rebondit.



BRAINIAC

Le voilà, le fou en personne, dans sa machine. Eliminez-le et sauvez Lois Lane et le monde!

Annexe Trois: Conseils De Jeu

Pour aider Superman à combattre ses ennemis au mieux, observez la façon dont ils se comportent et retenez leurs mouvements et déplacements.

Tous les adversaires de Superman ne font pas diminuer son énergie quand il les touche. Cela peut être un avantage pour vous.

A chaque niveau, il y a des endroits où vous êtes en sûreté. Profitez-en.

Au début, vous trouverez peut-être difficile de contrôler Superman en vol car il réagit de manière plus sensible dans les airs. Prenez le temps de vous entraîner à voler car cela peut être le moyen de déplacement le plus efficace de Superman.

Virgin Games se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.



SEGA™

SUPERMAN and all related elements are the property of DC Comics Inc.™ and © 1993 DC Comics Inc.
Storyboard © 1993 Sunsoft. Master System code written by Graftgold. © and © 1993 Virgin Games, Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the "SEGA MASTER SYSTEM".
Virgin Games Ltd, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Printed in Japan.
Packaging design by Words & Pictures Ltd.